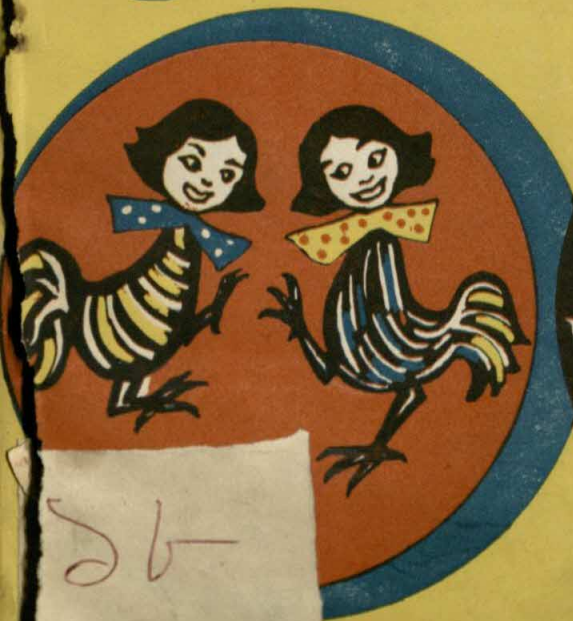


4.1

ছোটদের খেলা

২০৫৬



১৬

ছোটদের খেলা

ইনডোর-আউটডোর গেমস্

৪২

২০৫৬

শুধু পড়া নয়, শিশুরা খেলতে চায়। পড়াশোনার সঙ্গে খেলাধুলার ব্যবস্থা করলে তারা খুবই আনন্দ পায়। তাদের আনন্দ দেবার জগাই আমাদের এই আয়োজন।

বইটিতে দেশীয় কয়েকটি মজাদার খেলার কথা লেখা হয়েছে। এসব খেলা আগে খুবই চালু ছিল। এখন লুপ্ত হওয়ার মুখে। এখানে ওখানে অনেক ঘোরাঘুরি করে, এসব খেলার নিয়ম সংগ্রহ করেছি। সেই সব নিয়ম অনুসরণ করে, শিশুদের খেলা শেখালে আনন্দে হৈ-হৈ করে উঠবে তার। লুপ্তপ্রায় খেলাগুলি আবার সচল ও সজীব হয়ে উঠবে।

২৬শে জানুয়ারী, ১৯৮৬

শিশিরকুমার চক্রবর্তী

শিশু বিকাশ কেন্দ্র

কলিকাতা-৭০০০৭৩

প্রকাশক :

শিশু বিকাশ কেন্দ্রের পক্ষে

ত্রিঅলোক মুখোপাধ্যায়

৫৭বি, কলেজ স্ট্রীট

কলিকাতা-৭০০০৭৩

যে সকল খেলার কথা আছে এতে

[শিশু বিকাশ কেন্দ্র কর্তৃক সর্বস্বত্ব সংরক্ষিত]

মূল্য : ছয় টাকা

মুদ্রাকর :

ত্রিষপন কোলে

নিউ মুদ্রণী

৭১, কৈলাস বোস স্ট্রীট

কলিকাতা-৭০০০০৬

১।	আনিমানি খেলা	...	১
২।	আগডুম বাগডুম খেলা	...	২
৩।	ইকির মিকির খেলা	...	৩
৪।	রুমাল চুরি খেলা	...	৫
৫।	কানামাছি খেলা	...	৭
৬।	দাগ কাটাকাটি খেলা	...	৯
৭।	আবোড় ডাবোড় খেলা	...	১০
৮।	ডাল দি ভাত দি খেলা	...	১১
৯।	কু ঝিক ঝিক খেলা	...	১৩
১০।	খেলার নাম মুরগী লড়াই	...	১৪
১১।	জল ডেঙ্গাডেঙ্গি খেলা	...	১৬
১২।	আলুই মালুই খালুই দাও খেলা	...	১৮
১৩।	এলাটিং বেলাটিং খেলা	...	২০
১৪।	নাম পাতাপাতি খেলা	...	২২
১৫।	খেলার নাম লুকোচুরি	...	২৪
১৬।	ইত্বর বিড়াল খেলা	...	২৬
১৭।	হুস্ হুস্ খেলা	...	২৭
১৮।	এক্সা দোকা খেলা	...	২৯
১৯।	বুড়ি বসন্তি খেলা	...	৩২

বিশ্ব শিশু সঙ্গীত

টাটকা বাদামী রুটির রঙের, শিশু আছে কত শত,
কোন কোন শিশু হলুদ বরণ, টুকটুকে লাল কেহ,
কোন কোন শিশু শুভ্র সফেদ, কালীয় বরণ দেহ,
রঙের তফাত তবু যে তাহারা শিশু তোমাদেরই ম'ত।

কোন কোন শিশু ভাত খায়, কেহ ডুমুরের অতি ভক্ত ;
আইস ক্রিম কেহ খায়, কেহ 'রোস্টেড পিগ' চায়,
মাছ ভালবাসে কোন শিশু, কেহ আইরিশ-স্টু খায়,
খান্ড আলাদা হতে পারে তবু শিশু তোমাদেরই ম'ত।

কোন কোন শিশু "ইয়েস" বলে ও "জা" বলে যে শিশু কত ;
কেহ কেহ বলে "ও-কে" অনেকে 'ডা-ডা' বলে শুনেছ কি !
বলে তো "আউ-ই" কোন কোন শিশু, কেহ কেহ বলে 'সি'
শব্দের গরমিলেও তারা যে, শিশু গো আমারই ম'ত।

কোন শিশু পরে 'ফার'-এর পোশাক, 'রিবোজো'ও পরে কত ;
কোন কোন শিশু কিমানো পরে যে, কেহ কেহ সোয়েটার,
উলজ হয়ে কত শিশু থাকে—মায়েগা নির্বিকার,
পোশাকে পৃথক তবুও তারা যে শিশু আমাদেরই ম'ত।

ইট পাথরের ইমারত মাঝে বাস করে শিশু কত,
কত শিশু থাকে ফুটপাতে, আর কত শিশু কুঁড়ে ঘরে,
মরুভূমি মাঝে সাগর কিনারে কত শিশু বাস করে,
পৃথক আবাস, তবু তারা হয় শিশু যে আমারই ম'ত।

জোহান নামটি কতই শিশুর, জন নামও ধরে কত ;
কতনা শিশুর হানসেল নাম, কেহ বা জুয়ান হয়,
কায়ও কায়ও নাম অংকেল, নামে কিবা আসে যায়,
আমরা সবাই সমান, থাকুক নামের বিভেদ যত।

উত্তরে বাস করে কেহ, কেহ পূবে, পশ্চিমে কত,
কেহ দক্ষিণে সকল দেশের সেরা নহে কোন দেশ তো,
তুষার শীতল দেশে কেহ থাকে, কোথাও গরম বেশ তো,
শিশুতে শিশুতে ভেদাভেদ নেই, দেশভেদ থাক যত।

(ইউনিস্কফের সৌজন্যে প্রাপ্ত ইংরাজী সঙ্গীতের বঙ্গানুবাদ করেছেন—শিশিরকুমার চক্রবর্তী)

THE WORLD'S CHILDREN'S SONG

Some children are brown like newly baked bread,
Some children are yellow and others are red,
Some children are white there are black children too,
Their colours are different but they are children like you.

Some children eat rice and some prefer figs,
Some children like ice-cream and some roasted pigs,
Some children like fish and some like Irish stew,
Their foods may be different but they are children
like you.

Some say "yes", others say "ja"
Some say "O-kay" and some say "da da",
Some say "oui" and others say "si",
Their words may be different but they are children
like me.

Some live in the north, some east and some west,
Some live in the south, and no one place is best,
Some live where it's cold, others live where it's hot,
Their countries are different but the children are not.

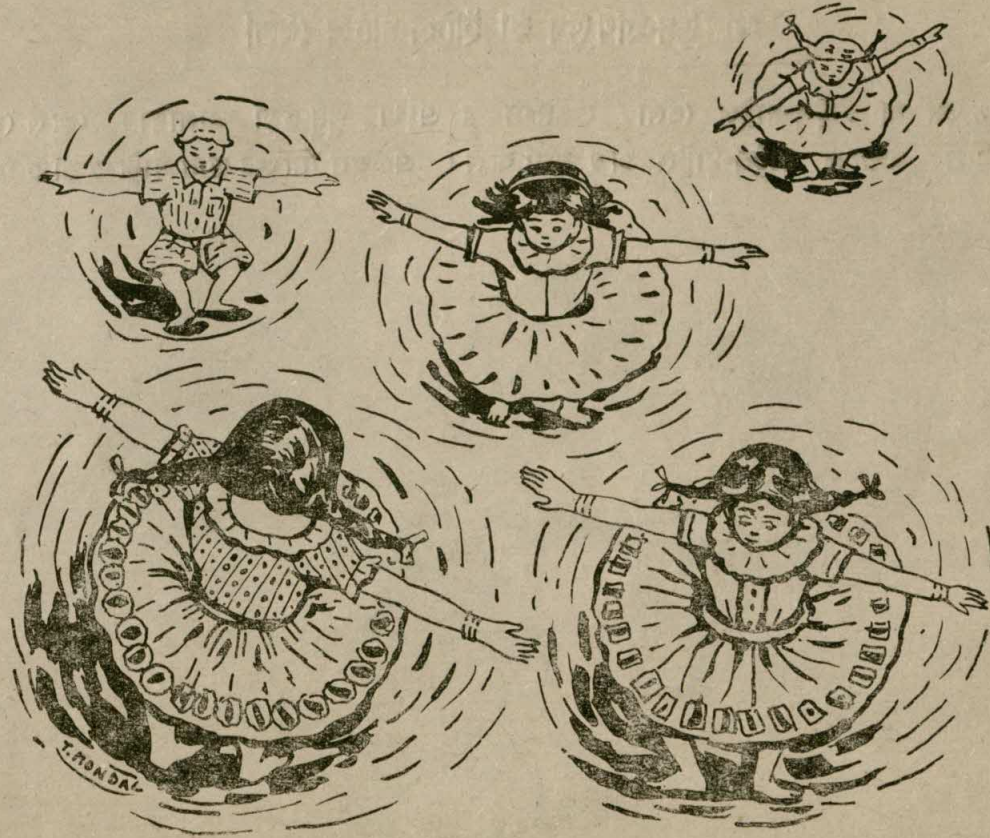
Some children wear furs and some wear rebozos,
Some children wear sweaters and some wear kimono,
Some children go naked—their mothers don't fuss,
The clothes may be different but they are children like us.

Some children have houses of stone or bricks,
Some live in snow igloos or huts made of sticks,
Some live in the desert, some live by the sea,
Their homes may be different but they are children
like me.

Some are called Johann, and some are called John,
Some are called Hansel and some are called Juan,
Some are called Yonkel, but what's in a name ?
Our names may be different but we are the same.

[Received through the courtesy of the UNICEF ;
The Regional Office for South Central Asia,
11, Jor Bagh, New Delhi-110003]

আনি মনি খেলা



এ খেলার কোন বাঁধাধরা নিয়ম নেই। ছোট ছোট ছেলে মেয়েরা দু হাত পাশে ছড়িয়ে ঘুরপাক খেতে খেতে
সুর করে বলবে—

আনি মনি জাবি বা
পরের ছেলে মনি বা ।

ঘোরাৰ সময় বাকি খেলুড়েদেৱ গায় হাত লাগলে চলবে বা। তাই একেৰ থেকে অপাৰ বেশ দূৰে দূৰে থাকবে। ঘূৰতে ঘূৰতে যে যখন ক্লান্ত হয় বসে পড়ে। সব শেষে যে বসে, তাৰই জিত।

আগ্‌ডুম-বাগ্‌ডুম বা হাঁটুল-মাটুল খেলা

আগ্‌ডুম বাগ্‌ডুম বা হাঁটুল-মাটুল খেলাৰ বকম-সকম এক। শুধু ছড়া আলাদা। ছেলে মেয়েৰা পা মূড়ে গাল হয়ে বসাব। এ ধৰণেৰ বসাকে হাঁটুল-মাটুল হয়ে বসা বলে। একজন বিজয়ৰ ডান হাঁটুতে হাত দিয়ে শূক কৰে সবার



হাঁটু চুঁয়ে ছড়ার এক একটি পদ বলাবে। যাব হাঁটুতে ছড়াটি বলা শেষ হবে সে এক হাত দিয়ে হাঁটু ধৰে থাকবে। যখন তাৰও দটি হাঁটুতেই ছড়া বলা শেষ হবে তখন সে বাদ যাবে খেলা থেকে।

আগ-ডুম-বাগ-ডুম খেলার ছড়া

আগ-ডুম-বাগ-ডুম
ঘোড়াডুম সাজে ।
ঢাল মগর
ঘুস্কুর বাজে ॥
বাজতে বাজতে
চলল ঢুলি ।
ঢুলি গেল সেই
কমলা পুলি ॥
কমলাপুলির ঠিয়েটা
সুঘি মাঝার বিয়েটা ।
আয় কমলা হাটে যাই
পান সুপুৰি কিনে শাই ।
জোছনা রাতে ফটিক ফোটে
কদম তলায় কে !
বন্দ ঘোষের বেটা আমি
ঘোমটা টেনে দে ।

হাঁটুল-মাটুল খেলার ছড়া

হাঁটুল-মাটুল শ্যামলা শাঁটুল
শ্যামলা গেছে হাটে ।
শ্যামলাদের ছেলে মেয়ে
পাথ বসে কাঁদে ।
আর কেঁদে আর কেঁদে
ছোলা ভাজা দোব ।
এবার যদি কাঁদ তবে
তুলে আছাড় দোব ।

হাঁকির-মিকির খেলা

ছেলে মেয়েরা দু হাত ঘাড়িতে উপুড় করে পেতে গোল হয়ে বসবে । একজনের শুধু বাঁ হাত ঘাড়িতে পাতা থাকবে । সে ডান হাতের তর্জনী আঙ্গুলের ডগা দিয়ে প্রত্যেকের হাতের পাতার মাঝখানটি ছুঁয়ে খেলার ছড়াটির একটি করে পদ বলে যাবে । যার যে হাতে ছড়াটি শেষ হল সে সে-হাতটি দিয়ে পেটটি চেপ ধরবে । আবার যখন তার অন্য হাতে

ছড়াটি শেষ হব' সে তখন সে-হাতটি কপালে রাখবে। এইভাবে সর্বপ্রথম যে হাত দিয়ে পেট ও কপাল ছুঁয়ে থাকবে—
তখন যে ছড়া বলে খেলা পরিচালনা করছে সে প্রশ্ন করবে—কপালে কি ?

—সিঁদুর

আমায় একটু দিবি ?

—কোদাল দিয়ে টেঁছে নে।



কপাল থেকে সিঁদুর টাঁছে নিয়ে নিজের কপালে পরার ভান করবে খেলার পরিচালক। তারপর আবার প্রশ্ন করবে—

পাটে কি ?

—ছেলে।

কাঁদছে কোম ?

—দুধ ভাত খাবার জন্মে।

এই যে দুধ ভাত নিয়ে গেলাম।

—মাম্মাদের বিড়ালে খেয়ে গেল।

বিড়াল কোমদিকে পালাল ?

—এই এল তলা।

বেল তলা

ঘুড়ি মাসির কুল তলা

দিয়ে পালাল।

ছড়ার শেষ লাইনটি বলার সময় পরিচালক খেলুড়েকে কাতুকুতু দেবে। সে হাসবে। সাজ সাজ সবাই হাসবে। এইভাবে খেলা চলবে।

কমাল চুরি খেলা

ছেলে মেয়েরা হাত ধরাধরি করে গোল হয়ে দাঁড়াবে। দুটি হাত যতদূর পারা যায় দুদিকে প্রসারিত করে দেবে। তারপর যে যেখানে দাঁড়িয়ে থাকবে সে সেখানে বসে পড়বে।

একজন হাতের মুঠায় কমাল নিয়ে ছেলে মেয়েদের পিছনে দাঁড়িয়ে তাদেরকে কেন্দ্র করে ঘুরাবে। ঘুরতে ঘুরতে কারও পিছনে কমালটি ফেলে দেবে। কারও ঘাড় ঘুরিয়ে পিছনে তাকান চলবে না। কমাল ফেলার পর, সে যদি

ঘুৰাতে : পাবল ভালই। সন্ধ সন্ধ উঠে দাঁড়িয়ে কামাল নিয়ে ঘুৰাতে শুরু কৰবে। তার ফাঁকা জায়গায়,



যে কামাল ফেলেছে সে বসবে। আর ঘুৰাতে বা পাবলে যে কামাল ফেলেছে সে ঘুরে এসে তার পিঠে কিল মারবে।
তখন সে জায়গা ছেড়ে উঠে কামাল নিয়ে ঘুৰাতে শুরু কৰবে।

কানামাছি খেলা

প্রথমে 'উবু দশ' গুনে কে কানামাছি হবে তা ঠিক করতে হবে। গণনাকারী ডান হাতের আঙ্গুল দিয়ে মুখে আলতা ভাবে চাপড় মেরে 'উবু' বলে নিজের থেকে পরপর ছোলামায়াদের এইভাবে গুণাবে—উবু, দশ—কুঁড়ি—তিরিশ



চল্লিশ—পঞ্চাশ—ষাট—সত্তর—আশি—বত্রিশ—শ। যে 'শ' হবে সে বাদ যাবে। এইভাবে গুণতে গুণতে শেষে যে পাড় থাকবে সেই-ই হবে কানামাছি। তখন তার চোখে ভালভাবে কুমাল বাঁধে দেওয়া হবে যেন সে দেখতে না পায়।

তারপর তার চোখের সামনে হাতের আঙ্গুল বেড়ে বেড়ে জিজ্ঞাসা করবে—কটা আঙ্গুল বড়ছে ? উদ্দেশ্য সে দেখতে পাচ্ছে কি না ? দেখতে পাচ্ছে বাবা গেলে আরও শক্ত করে বাঁধন দেবে। তারপর গণমাচারী বা অন্য কেউ তার দুটি হাত পিছনের দিকে টেনে এনে প্রদর্শন করবে—

—আঁচল কি ?

—ধই মুড়কি।

—খাসনি কোন ?

—তোর কি ?

—আধ বাড়িতে কি ?

—জুজু।

—লেগে যা ফুকুং গিজু।

এই বলে ‘কাবামাছির’ হাত ছেড়ে দেবে। তখন সবাই কাবামাছির চারপাশ ঘুরবে আর বলেবে—

কাবামাছি ভেঁ ! ভেঁ !

যাকে পাবি তাকে ছেঁ।

‘কাবামাছি’ হাতড়াতে হাতড়াতে কাউকে ধরতে পারলে বলে উঠবে—

—মামাগে। মামা !

মাছ ধরেছি।

—কি মাছ ?

—সরল পুঁটি।

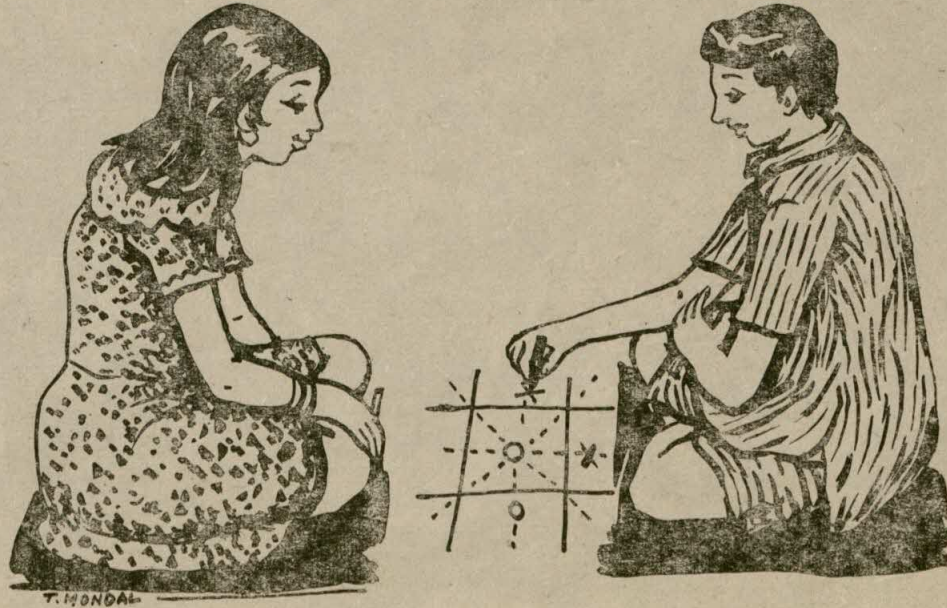
—ছেড়ে দিয়ে তেড়ে ধর।

এবার ‘কাবামাছি’ যাকে ধরেছে, তাকে ছেড়ে দিয়ে, আবার ধরার চেষ্টা করবে। ধরতে পারলে, যাকে ধরল, সে ‘কাবামাছি’ হবে। তার চোখ বেঁধে, ঠিক আগের মত প্রস্ফোত্তর চালিয়ে আবার খেলা শুরু হবে। আর ধরতে না পারলে তাকেই ‘কাবামাছি’ থেকে যেতে হবে।

দাগ কাটাকাটি খেলা

এই খেলায় দু'জন খেলোয়াড় দরকার। কাগজে বা সোলেটে এইরকম একটি ছক কোটে নিয়ে খেলা হয়।

ছকের সামনে দু'জন খেলোয়াড় মুখোমুখি বসবে। প্রথমে একজন একটি ঘরে × চিহ্ন দিয়ে দাগ কাটবে। অপরজন দ্বিতীয় ঘরে ○ চিহ্ন দেবে। পরপর তিনটি ঘরে যে কোন এক রকমের দাগ হলেই, সে তিনটিকে কোটে



দেওয়া যাবে। কোণাকূর্ণি বা পাশাপাশি কাটা চলবে। কিভাবে কাটা চলবে তাও দেখান হল। যে যতবার কাটেতে পারবে সে তত পয়েন্ট পাবে। পঁচিশ পঞ্চাশ বা একশ—কত পয়েন্টে ওঠা তা আগে ঠিক করতে হবে। যে আগে পূর্ণ সংখ্যার পয়েন্ট পাবে খেলায় তারই জিত হবে।

আবোড় ডাবোর খেলা

খেলার নাম আবোড় ডাবোর। খুব ছোট ছোট ছেল মায়াদের খেলা। এই খেলায় দুটি শিশুর দরকার। দুজনে ম্লথাম্লথি হাঁটু গেড় বসবে। দুজন দুহাত দিয়ে দুজনের দুটি কান ধরে আগে পিছে দুলাতে দুলাতে বলবে :—



আবোড় ডাবোর পানকোড়ি।

পাঁচ ছোলাতে ঘি ঘোরি ॥

ডিম ডাম বসন্তুরি।

দন্ত বোয়ের কানটি ধরি ॥

কানটি ধরি বলেই, কান সামান্য মোচড় দেবে। দুজনে হাসিতে লুটিয়ে পড়বে।

ডাল দি ভাত দি খেলা

এটিও খুব ছোট ছেলে মেয়েদের খেলা। একজন ডাল হাতটি এগিয়ে দিয়ে হাতের পাতা মেলে ধরবে। অন্যজন বাঁ হাত দিয়ে তার সেই হাতের কনুইয়ের কাছটি চেপে ধরবে। আর ডাল হাতের আঙ্গুলগুলি জড় করে তার হাতের



পাতায় ঠেকিয়ে খেলার ছড়াটি বলবে। ছড়ার এক একটি শব্দ বলে যেন তার হাতে ধাবার দিচ্ছি; এমন ভাব দেখাবে। যেমন 'ডাল দি' এইটুকু বলে, তার হাতের তালুতে ধাবার দিল—এরকম একটা ভাব করবে।

খেলাৰ ছড়া :

ডাল দি
ভাত দি
ভাজা দি
বুসা দি
মাছ দি
মাংস দি

দই দি
জীৰ দি
মুণ্ডা দি
মিষ্টি দি
চাটনি দি
পায়েস দি

এইবাৰ হাতটি খেলুৱৈৰ মুখে ঠেকাত ঠেকাত বলাব :—

কাগাৰ খাসি
বগাৰ খাসি
হাম্ গড়াসি
কে খায় ?
খোকন খায় ?
থুকু খায় ?

তাৰপৰ বলাব, পাত একটা মাছ পাড় দিল, কে নিয়ে গেল ?

খেলুৱৈ বলাব—বেড়ালে নিয়ে গেল।

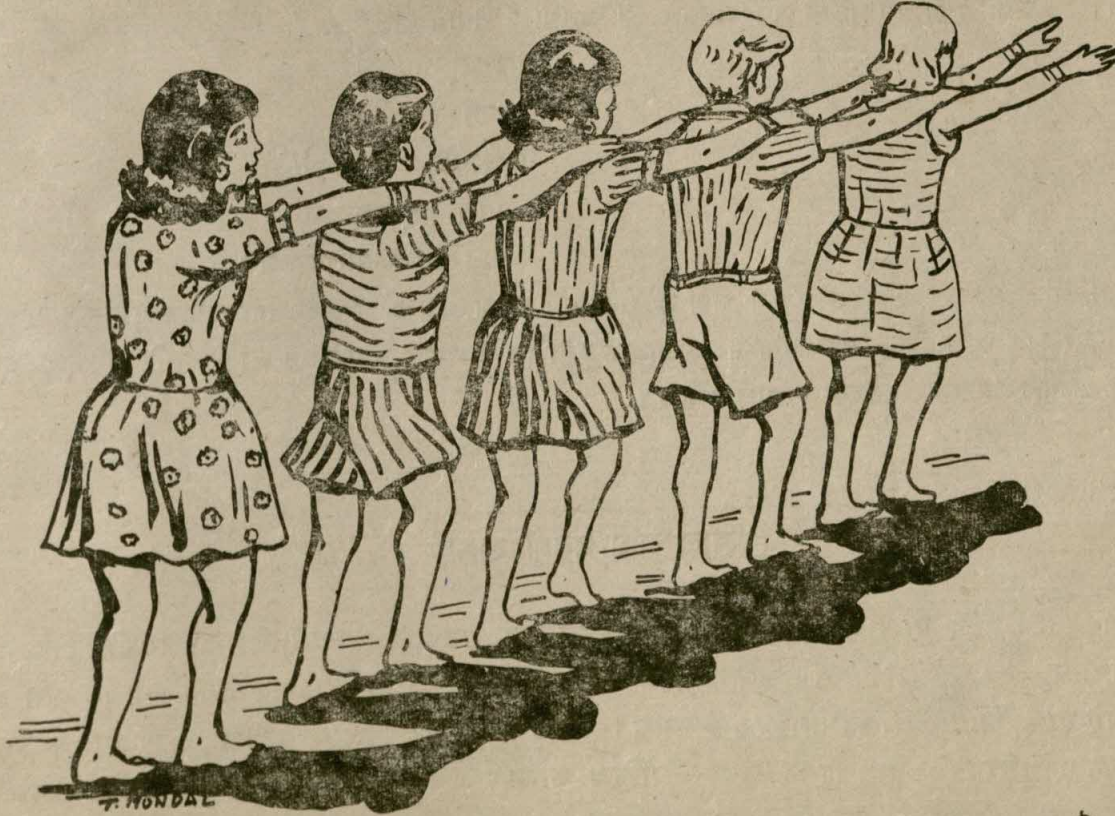
বেড়ালটো কোৱ দিক গেল ? এই শব্দ কৰে নিজেই বলাব—

এই এলতলা দিয়ে
বেলতলা দিয়ে
বামনীবুড়ি
কুলতলা দিয়ে
পালিয়ে গেল।

এই অংশটুকু বলাৰ সময় হাতৰ তালু হেৰু বগল পৰ্যন্ত আলতোভাবে আঙুল চালিয়ে (হাৰমোনিয়ামৰ ৰিড তাড়াতাড়ি আঙুল চালিয়ে সুর বাজাবোৰ মত) সুড়সুড়ি দিব। খেলুৱৈ হাসাত হাসাত মাটিতে লুটিয়ে পড়িব। তাৰ হাসিৰ ছাঁওয়া লেগে (সখাবে যাবা) থাকিব সবাই 'হো-হো' 'হি-হি' কৰে হাসবে।

কু বিক-বিক খেলা

পাঁচ থেকে দশ বছর বয়সী ছেলে মেয়েদের খেলা। দশ থেকে কুড়ি-পঁচিশ জন ছেলে মেয়ে হাল খেলা ভালই জমাবে।



ছেলে মেয়েরা একজনের পিছনে একজন লাইন করে দাঁড়াবে। সামনে দু হাত ছড়িয়ে তার ঠিক আগে দাঁড়ানো খেলাঘাড়ের দু কাঁধে দু হাত রাখবে। এই সময় ছেলে মেয়েরা ঘাড় ঘুরিয়ে পর পর এক-দুই-তিন-চার.....এইভাবে

গণনা করে গোল খুবাত ভাল লাগে। প্রথমে যে থাকবে সে ঘাড় ঘুরিয়ে বলবে—এক। দ্বিতীয়জন তার চেয়ে একটু বীচু পর্দায় গলা বাম্বিয়ে সুর করে বলবে—দুই। তৃতীয়জন গলার সুর চড়িয়ে বলবে—তিন।

এবার দলের শেষে দাঁড়িয়ে থাকা খেলোয়াড় দুইশিল বাজাবে। তখন প্রথমে যে দাঁড়িয়ে থাকবে সে খুব জোরে সুর টেনে বলবে—কু-উ-উ……। সঙ্কে সঙ্কে বাকি সবাই বলবে—বিক্-বিক্-বিক্-বিক্। আর সামনের দিকে দ্রুত পায়ের এগিয়ে যাবে। এইভাবে প্রায় ছোট্টার মত এগিয়ে যেতে যেতে সবাই বলবে—

আয়কম্ বায়কম্

তাড়াতাড়ি।

যদু মাফটার শ্বশুর বাড়ি ॥

বেরল কম্ বাম্-বাম্।

পা পিছলে আলুর দম ॥

এইভাবে চলতে চলতে ডাইনে বাঁয়ে ঘুরতে ঘুরতে, মাঝে মাঝে, শেষের খেলোয়াড় দুইশিল বাজাবে। তখন সবাই থেমে যাবে এবং মুখে বিক্ বিক্ শব্দ করবে। আবার দুইশিল বাজালে সবাই খুব তাড়াতাড়ি “বিক্-বিক্ বিক্-বিক্” শব্দ করতে করতে এগিয়ে যাবে। এইভাবে খেলা চলেবে।

খেলার নাম মুরগী লড়াই

ভারি মজার খেলা। দু দলে সমসংখ্যক খেলোয়াড় থাকবে। প্রথমে দুজন বেতা বা বেতী ঠিক করতে হবে। তারপর নাম পাতাপাতি করে, এক এক জন এক এক দলে যাবে। নাম পাতাপাতি করার বিষয় আগেই বলা হয়েছে।

এবার সবাই হাত ধরাধরি করে গোল হয়ে দাঁড়াবে। তারপর এ-দলের একজন এবং ও-দলের একজন মাঝখানে গিয়ে দাঁড়াবে। তারা দুজনেই ডান পায়ের উপর দাঁড়িয়ে থাকবে এবং বাঁ পায়ের হাঁটু মুড়ে তুলে রাখবে। প্রত্যেক নিজের ডান হাতের পাতা দিয়ে বাঁ হাতের এবং বাঁ হাতের পাতা দিয়ে ডান হাতের বাহুর মাঝখানেটি ধরে থাকবে। দুটি হাতের সামনের অংশ ব্লক ঠেকে থাকবে। এবার ‘বেডি গো’ বা ‘স্টার্ট’ বা ‘খেলা শুরু’ বলা মাত্র দুজনে একপায়ে লাফাতে লাফাতে পরস্পরের দিকে এগিয়ে গিয়ে পরস্পরকে ধাক্কা দেবে বা ঠেলেতে শুরু করবে। একবার ধাক্কা বা

ঠেলা দেওয়ার পর দু'পা পিছিয়ে এসে আবার লাফাত লাফাতে এগিয়ে গিয়ে ধাক্কা বা ঠেলা দেবে। ঠেলা দেওয়ার সময় পাড়ে গেলে বা গুটিয়ে রাখা পা'টি মাটিতে পড়লে সে 'মোড়' হবে অর্থাৎ হেরে যাবে। তখন তার দলের আর একজন



খোলায়াড় লড়াইয়ের জন্য এগিয়ে আসবে। এইভাবে খেলা চলবে। খেলা চলতে চলতে যখন কোণও দলের সব খোলায়াড়ই 'মোড়' হয়ে যাবে তখন খেলা শেষ হয়ে যাবে।

জল ডেকাডঙ্গি খেলা

ছয় সাত থেকে দশ বার বছরের ছেলে মেয়েরা ধুবই আনন্দ ও হৈ-হুল্লাড়ের সঙ্গে এই খেলাটি খেলে। সাধারণতঃ বাড়ির উঠানে, কি কুলের ঘাটে, কি কোন মন্দির বা বারোয়ারি ঘরের সামনে ছেলে মেয়েরা এই খেলাটি করে থাকে। উঠান বা ঘাটকে জল এবং ঘর, মন্দির বা কুলের বারান্দাকে ডাঙ্গা বলে ধরা হয়।

এটি দলগত খেলা। ছেলে মেয়ের কোন নির্দিষ্ট সীমা নেই। ছ সাত জনও খেলতে পারে। আবার দশ বার জনও খেলতে পারে। তার বেশী বা কম হলে খেলা তেমন জমে না বা খেলতে অসুবিধা হয়।

খেলার শুরুতে 'উবু-দশ' গুনে কে কুমীর হবে, তা ঠিক করতে হবে ('উবু-দশ' গানার পদ্ধতি আগাই বলা হয়েছে)। যে গোলায় বাদ পড়বে—সেই হবে বাঘ আবার কুমীর। তাকে ঘিরে ছেলে মেয়েরা দাঁড়াবে। তারপর সবাই একসঙ্গে সুর করে বেশ জোর গলায় জিজ্ঞাসা করবে—

জল ডেকাডঙ্গি ক কড়া ?

সে উত্তর দেবে—

ছ' পণ কড়ি ছ' কড়া।

আবার সবাই প্রশ্ন করবে—জল বিবি না ডাঙ্গা বিবি ?

সে হয় 'জল নোব' না হয় 'ডাঙ্গা নোব' বলবে। হয়ত বলবে—'জল নোব'। তখন ছেলে মেয়েরা তাড়াতাড়ি 'ডাঙ্গা' বলে নির্দিষ্ট জায়গায় ছোট গিয়ে উঠবে। তারপর দু-চার জন করে সবাই 'জল' বলে নির্দিষ্ট জায়গায় বেয়ে চাঁচিয়ে চাঁচিয়ে বলতে থাকবে :—

এ কুমীর তোর জলে বেয়েছি।

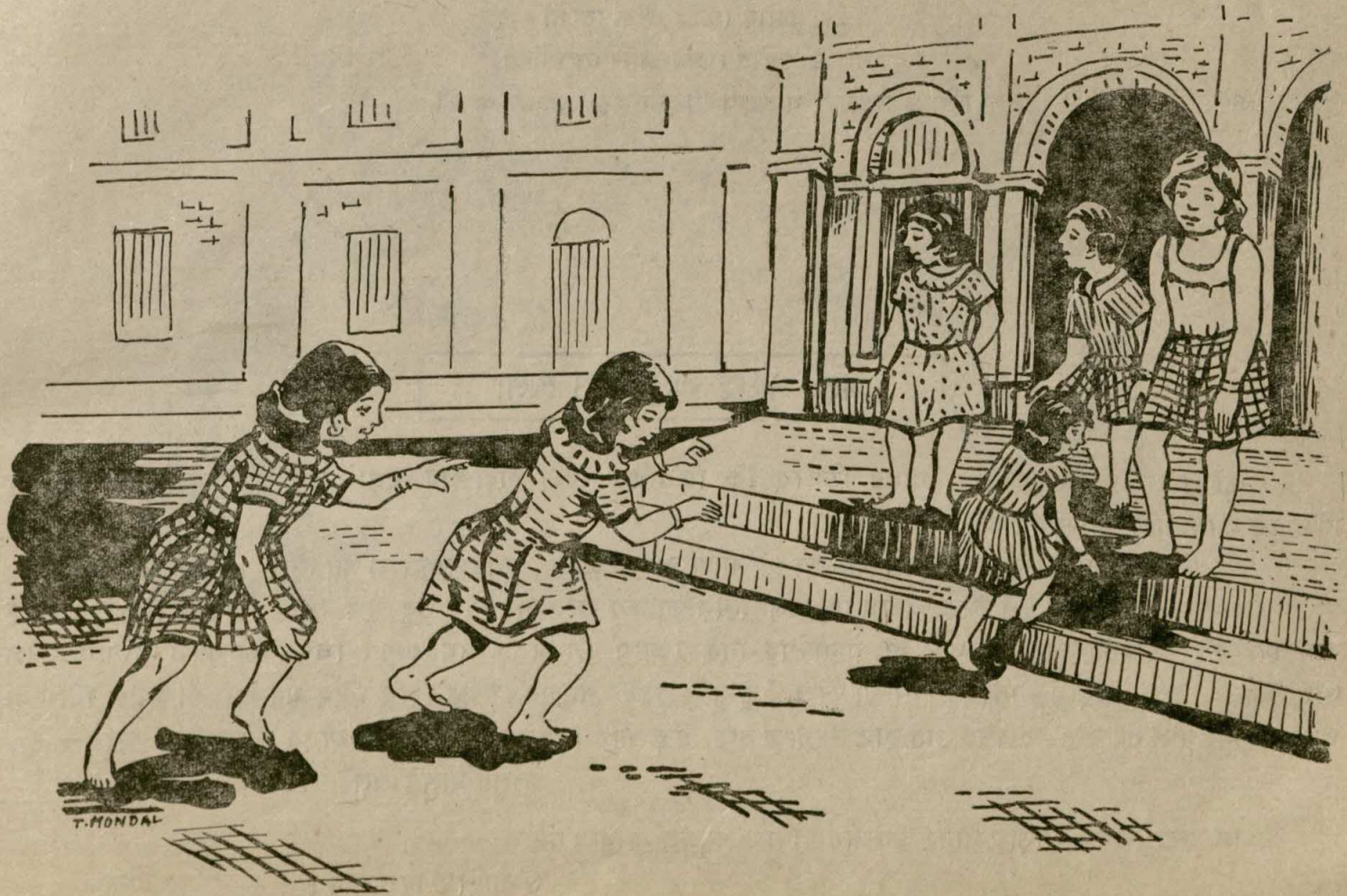
এ কুমীর তোর জলে বেয়েছি ॥

বলতে বলতে কুমীরের কাছে এগিয়ে যেতই যে কুমীর হয়েছে, সে তাদিকে তাড়া দিয়ে ধরতে যাবে। তখন তারা তাড়াতাড়ি 'ডাঙ্গা' বলে নির্দিষ্ট জায়গায় উঠ পড়বে। উঠ পড়ার আগে কাউকে ধরতে পারলে—সে কুমীর হবে।

কাউকে ধরতে বা পারলে সবাই 'ডাক' বলে নির্দিষ্ট জায়গায় উঠে চৌচিৎ চৌচিৎ সুর করে বলতে থাকবে :—

এ বাঘ তোর ডাকায় উঠছি ।

এ বাঘ তোর ডাকায় উঠছি ॥



তখন কুম্বীর বাঘ হয়ে গাঁক গাঁক করে ডাক ছাড়তে ছাড়তে ‘ডাক্কা’ বলে নির্দিষ্ট জায়গায় উঠে সবাইকে তাড়া করবে। কাউকে ধরতে পারলে সে তখন ‘বাঘ’ হবে। আর ধরতে না পারলে, সবাই জল বলে নির্দিষ্ট জায়গায় বেয়ে টেঁচিয়ে টেঁচিয়ে সুর করে বলতে থাকবে :—

এ কুম্বীর তোর জলে বেয়েছি।

এ কুম্বীর তোর জলে বেয়েছি ॥

এইভাবে যথানিয়মে খেলা চলতে থাকবে, যতক্ষণ না সবাই ক্লান্ত হয়ে পড়ে।

আলুই মালুই খালুই দাও খেলা

এই খেলা ঘরোয়া খেলা। ঘরের ভিতরে কি তিবদিক ঘেরা বারান্দায় খেলা যায়। আবার মন্দির, মসজিদ গির্জা কি বারোয়ারী আটচালাতে এ খেলা চলে।

এই খেলার জন্য ছেলে মেয়ে মিলে পাঁচজন খেলোয়াড়ের দরকার। খুধু ছেলেবা বা খুধু মেয়েরাও খেলতে পারে।

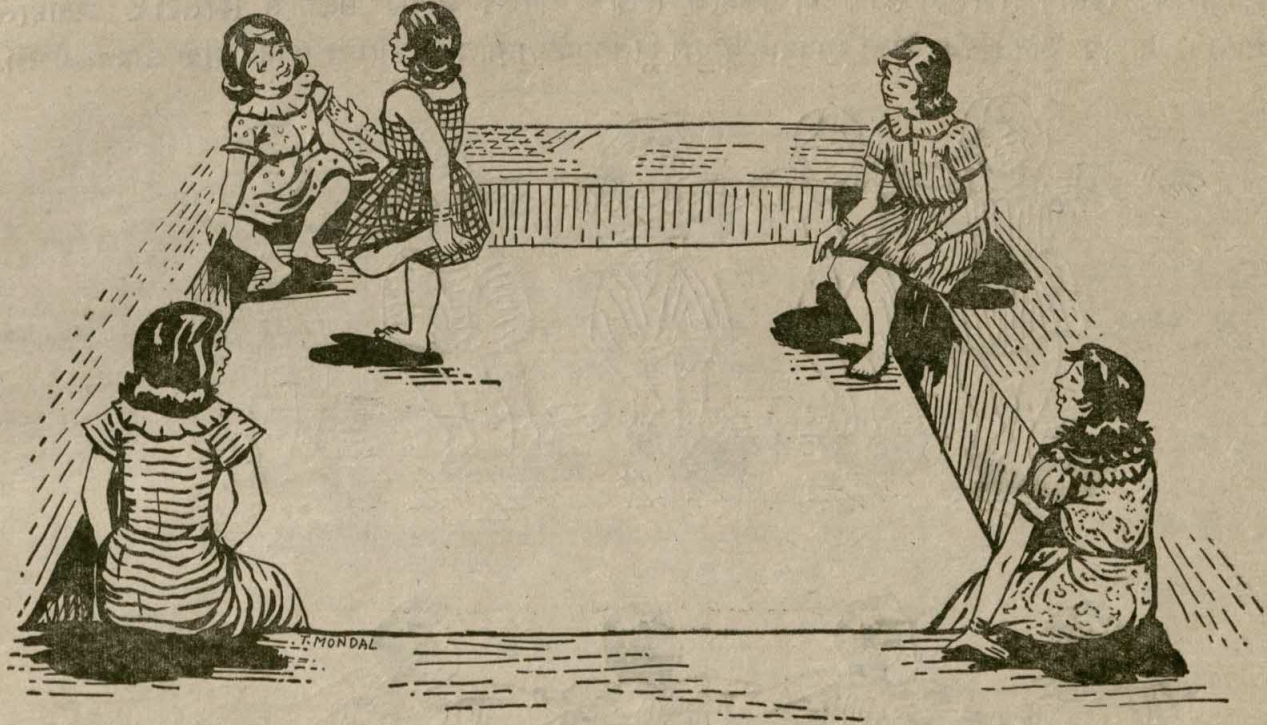
প্রথমে একজন উবু দশ করে, প্রথমে কে খেলা দেবে তা ঠিক করে নেবে। উবু দশ করে গোনার নিয়ম আগেরি বলা হয়েছে। তারপর চারজন ঘর বা বারান্দার চার কোণে দাঁড়াবে। যে খেলা দেবে সে যাবত্থানে দাঁড়াবে। সে ডান পায়ের উপর দাঁড়িয়ে থাকবে। বাঁ পা তুলে, হাঁটু ঘুড়ে পায়ের পাতা পিছনের দিকে নিয়ে যাবে। বাঁ হাত দিয়ে বাঁ পায়ের আঙ্গুলগুলি ধরবে। তারপর ডান হাতটি পেতে ধরে, এক পায়ে লাফাতে লাফাতে একজনের কাছে গিয়ে বলবে—

আলুই মালুই খালুই দাও।

সে অন্য কোণে দাঁড়িয়ে থাকা একজনের দিকে আঙ্গুল দেখিয়ে বলবে—

ও বাড়িতে চলে যাও ॥

সে তখন তার কাছে গিয়ে ঐ একই কথা বলবে। একজনের কাছ থেকে, আর একজনের কাছে যাওয়ার সময়, খেলোয়াড়রা কোণ বদল করবে। সেই সময়ে যে খেলা দিচ্ছে, সে ছুটে গিয়ে 'কোণ' দখল করতে পারলে, তার ছুটি।

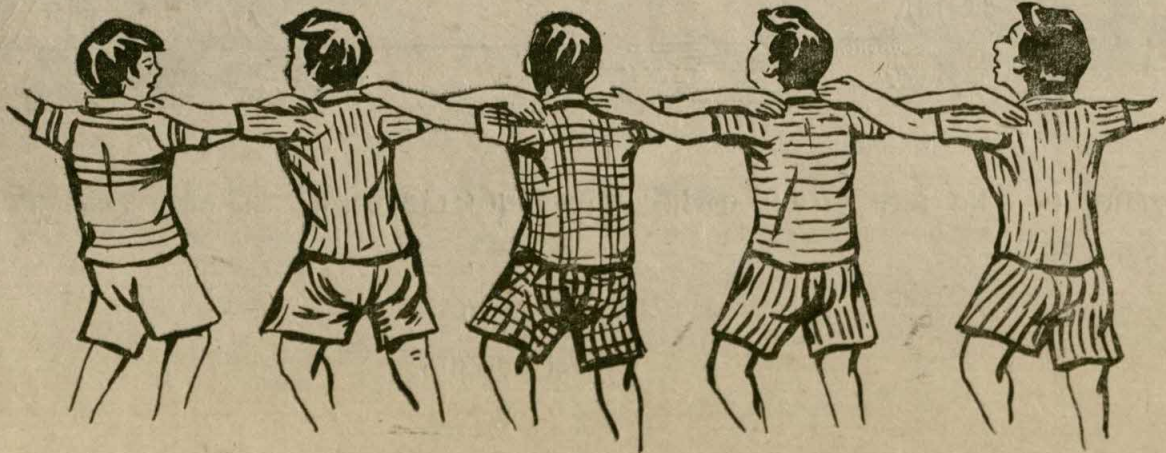
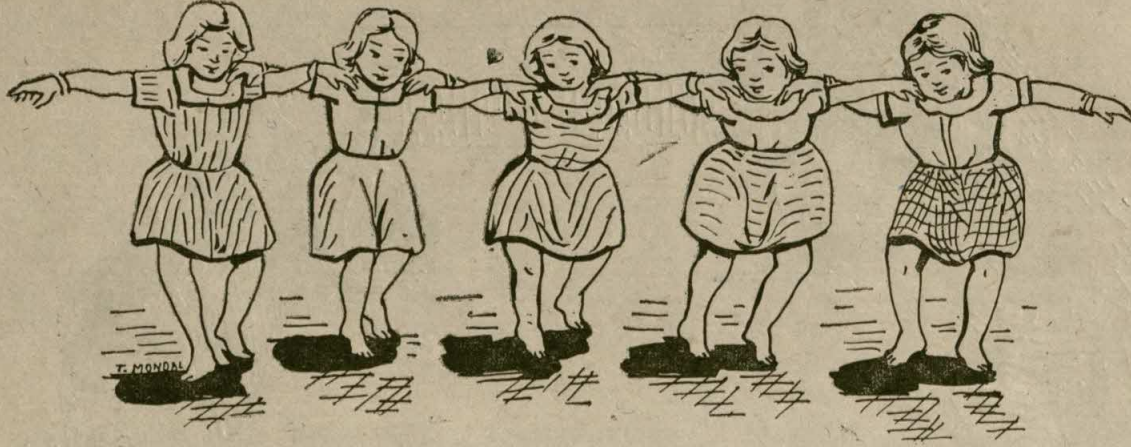


যে 'কোণ' হারাল, সে তখন খেলা দেবে। এইভাবে যতক্ষণ খুঁসি, খেলা চলবে। এই খেলাকে খন্টা-খন্টি খেলাও বলে। তখন এইভাবে বলা হয় :—

খন্টা খন্টি দে বা
ও বাড়িত যা বা।

এলাটিং বেলাটিং খেলা

এটি দলগত খেলা। ছোেলরা ও মেয়েরা একসঙ্গে খেলতে পারে; আবার একদলে ছোেলরা ও অন্যদলে মেয়েরা থাকতে পারে। বাড়ির উঠান কি ফাঁকা জায়গায় দু'দল ম্লোম্লোখি দাঁড়াবে। যাবে দশ-বার হাত জায়গা ফাঁকা থাকবে।



দলের খেলোয়াড়রা পরস্পরের কাঁধ হাত দিয়ে ধরবে। তারপর খেলা শুরু হবে। একটি দল সমান তালে পা ফেলতে ফেলতে ধীরপদে এগিয়ে যেতে যেতে বেশ সুন্দর করে সমন্বরে বলবে :—

এলাটিং বেলাটিং সইলো !

অন্য দল ঠিক একইভাবে তাদের দিকে এগিয়ে আসতে আসতে বলবে—

কি ধবধব আইলো ?

প্রথম দলটি তখন তালে তালে পা ফেলে পিছিয়ে যেতে যেতে বলবে—

রাজার একটি বালিকা (বা বালক) চাইলো।

দ্বিতীয় দলটি প্রথম দলটির মত তালে তালে পা ফেলে পিছিয়ে যেতে যেতে বলবে—

কোন বালিকা (বা বালক) চাইলো।

তখন প্রথম দলটি আগের মত এগিয়ে যেতে যেতে দ্বিতীয় দলের কোন ছেলে বা মেয়ের নাম ধরে বলবে—

মালতী বালিকা চাইলো।

যার নাম মালতী সে তখন নিজের দলে ছোড় অন্য দলের দিকে এগিয়ে যেতে যেতে বলবে—

এই আমি যাইলো।

তারপর, যে দল থেকে ছেলে বা মেয়েটি অন্য দলে গেল, সেই দলের ছেলে মেয়েরা আগের মত সুন্দর করে ছুড়া বলে খেলা শুরু করবে :—

এলাটিং বেলাটিং সইলো।

কি ধবধব আইলো ?

রাজার একটি বালিকা (বালক) চাইলো।

কোন বালিকা (বালক) চাইলো ?

—বালিকা (বালক) চাইলো ?

এই আমি যাইলো।

এই ভাবে খেলা চলতে চলতে যখন সকলের দল বদল শেষ হয়ে যাবে, তখন খেলাও শেষ।

নাম পাতাপাতি খেলা

নাম পাতাপাতি দলগত খেলা। শূন্য ঘোয়রা খেলতে পারে; আবার ছোলে ঘোয় মিশিয়েও খেলতে পারে। দু'দলের একজন করে নেতা বা নেত্রী ঠিক হবে। তারপর, কে কার দলে যাবে, সেটা ঠিক হয় নাম ডাকার মধ্য দিয়ে।

কি ভাবে নাম ডাকা হবে? : ছোলে ঘোয়রা জোড়ায় জোড়ায় আলাদা আলাদা দিকে চলে যাবে। তারপর দুজন, কার নাম কি হবে, তা ঠিক করে নেবে। নাম ঠিক করার বদলে, হাতের মুঠায় কোনও জিনিস নিয়ে লুকিয়ে রাখতে পারে। তারপর তারা পরস্পরের কাঁধে হাত দিয়ে দুই নেতা বা নেত্রীর সামনে দাঁড়িয়ে বলবে—

ইস্কা মিস্কা কিস্কা ডাক ?

নেতা বা নেত্রীদের একজন বলবে—

সাম্পাতিকে ঘোর ডাক।

তখন ঐ দুই জুটির যে কোন একজন বা দুজনই বলবে—

কে নেবে শম্পা ?

কে নেবে টুম্পা ?

বা কে নেবে টগর ফুল

কে নেবে জবাপাতা ?

তখন ঐ নেত্রী দুজনের একজন বলবে—আমি নেবে শম্পা; অপর একজন বলবে, আমি নেবে টুম্পা। বা আমি নেবে টগর ফুল; আমি নেবে জবাপাতা।

তারপর যে, যা নাম নিয়েছে বা যে, যা জিনিস এনেছে—সেই অনুযায়ী সে এক একজন নেত্রীর পাশে গিয়ে দাঁড়াবে। এইভাবে দল গড়ার পর আসল খেলা শুরু হবে।

খেলা শুরু : এবার খেলার ঘাঠের দু'ধারে দুটি দল সার বঁধে বসবে। ঘাঝাঝে দাগ কেটে, প্রত্যেক দলের জায়গার সীমা ঠিক করে দেওয়া হবে। প্রত্যেক দলের নির্দিষ্ট জায়গাকে এই খেলার ভাষায় 'কোট' বলা হয়।

তারপর দলবেত্ৰীরা বিজ বিজ দলের একজন খেলোয়াড়ের জন্য কোম ফুল, ফল বা অন্যকিছু বাস ঠিক করে, সেই বাসটি তার কানে কানে চুপি চুপি জাবিয়ে দেবে।

এবার একজন দলবেত্ৰী অপর দলের প্রথম খেলোয়াড়ের চোখ টিপে ধরে, নিজের দলের যে কোম খেলোয়াড়ের নতুন দেওয়া বাস ধরে ডাকবে—আয় ত রে আমার কনকটাপা। তখন যার বাস হয়েছে কনকটাপা, সে চুপিচুপি,



অতি সাবধানে, ধীর পায়ে, নিজের জায়গা ছেড়ে, যার চোখ টিপে ধরা হয়েছে তার সাহায্যে এসে দাঁড়িয়ে, তার কপালে নিজের আঙ্গুল দিয়ে টিপ দেওয়ার মত করে ছোঁবে। তারপর ঠিক একই ভাবে ফিরে গিয়ে নিজের জায়গায় বসে পড়বে।

এখন যার চোখ টিপে ধরা হয়েছিল, তার চোখের উপর থেকে হাত তুলে নেওয়া হবে। এবার তাকে আঙ্গুল দিয়ে দেখাতে হবে কনকটাপা বলে নতুন বাসে যাকে ডাকা হয়েছিল, যে তার কপাল ঘুঁষে টিপ দিয়ে গেল, সে কে?

তাকে বিভ্রান্ত করার জন্য কবকটাপার দলের সবাই তখন ঘাটিতে দু'হাত পেতে আড়াআড়ি ভাবে বগড়াতে বগড়াতে বলাবে—ভাত খাই খাই গোবর দি ।

ভাত খাই খাই গোবর দি ॥

এ সময় যে কবকটাপা হয়ে কপালে টিপ দিয়ে এসেছিল, সে হেসে ফেলে বা তার চোখে মুখে ধরা পড়ার ভাব ক্ষুণ্ণে উঠলে কিছু মুশকিল । তখন তাকে সহজেই চিহ্নিত করা যাবে । যার কপালে টিপ দেওয়া হয়েছিল, সে যদি, যে টিপ দিয়েছিল, তাকে দেখিয়ে দিতে পারে, তাহলে তার জিত । সে তখন সামনের দিকে এক লাফে ষতটা যেতে পারে, ততখানি গিয়ে বসবে । এবার তার দলের নেত্রী, অপর দলের প্রথম খেলোয়াড়ের চোখ টিপ ধরে নিজের দলের কোণে খেলোয়াড়কে, বতুন দেওয়া নাম ধরে ডাবে । আর কে টিপ দিয়ে গিয়েছিল, তা দেখিয়ে দিতে না পারলে, বা দেখাতে ভুল হলে, প্রথম দলের নেত্রী আবার অপর দলের দ্বিতীয় জনের চোখ টিপ ধরে, আবার একজনকে ডাবে ।

এইভাবে খেলা চলবে । যার যার চোখ টিপ ধরা হবে—তারা, কে কে তাদের চোখ টিপ ধরেছিল তা বলতে পারলে—এক লাফ দিয়ে সামনে এগিয়ে গিয়ে বসবে । এইভাবে খেলা চলতে চলতে এক দলের সবাই যখন ঘাঝের সীমারেখা পার হয়ে অপর দলের জায়গায় ঢুক পড়বে—তখন সকলে দাঁড়িয়ে চোঁকিতে ধানভানার মত ভঙ্গী করে বাচতে বাচতে বলাবে—

তোদের কোটে ধান ভানি ।

তোদের কোটে ধান ভানি ॥

সময় থাকলে আবার বতুন করে খেলা শুরু হবে ।

খেলার নাম লুকোটুরি

ছোট ছোট ছেলে মেয়েদের খেলা । ৫ বছর থেকে শুরু করে দশ বছরের ছেলে মেয়েরা লুকোটুরি খেলে । পাঁচ-ছ' জন থেকে শুরু করে দশ বার এমন কি পনের কুড়ি জনও খেলায় যোগ দিতে পারে । তার বেশী বা কম হলে খেলা তেমন জমে না ।

খেলার নিয়ম : প্রথমে 'উবু দশ' গুলে, কে চোর হবে, তা ঠিক করতে হবে । একজনকে বুড়ী ঠিক করতে হবে । সে এক জায়গায় চুপ করে বসে থাকবে । বুড়ী চোরের চোখ, দু'হাত দিয়ে টিপ ধরে থাকবে, যাতে সে দেখতে না পায় । বাকি খেলোয়াড়রা গোপন জায়গা খুঁজ লুকিয়ে পড়বে । লুকানো জায়গা থেকে মুখে শব্দ করে 'কু' বা 'টুকি'

দেওয়ার পর, বুড়ি, চোরের চোখ থেকে হাত তুলে নোবে। চোর তখন লুকিয়ে থাকা খেলোয়াড়দের ধুঁজতে বেরাবে। কাউকে ছুঁতে পারলেই, তার ছুটি। যাকে সে ধরতে পারবে বা ছোঁবে, সেই-ই তখন চোর হবে। আবার নতুন করে খেলা শুরুর হবে। কিন্তু কাউকে তাড়া করার পর, ছোট এস বুড়ীকে ছুঁয়ে দিলে সে চোর হওয়ার হাত থেকে রেহাই পাবে যাবে।



খেলোয়াড়দের সবাই যদি এ ভাবে বুড়ি ছুঁয়ে ফেলে, তখন আবার খেলা শুরুর হবে এবং প্রথমে যে চোর হয়েছিল, সেই-ই আবার চোর হবে। এইভাবে খেলা চলতে থাকবে, যতক্ষণ না সবাই ক্লান্ত হয়ে পড়ে বা একসাথে বা লাগে।

ইঁদুর বিড়াল খেলা



ছেলেবা বা মেয়েবা বা ছেলেমেয়ে একসঙ্গে মিলে এই খেলা খেলাতে পারে সাধারণত: ১২-১৫ জনের কম হলে এই খেলা তেমন জমে না।

প্রথমে 'উবু দশ' গুলে ইঁদুর ও বিড়াল কে কে হবে, তা ঠিক করে নিতে হবে। তারপর ছেলেমেয়েরা হাত ধরাধরি করে গোল হয়ে দাঁড়াবে। গোল-এর ভিতরে ইঁদুর থাকবে। গালের বাইরে থাকবে বিড়াল।

যে খেলা পরিচালনা করবে সে স্টাট বা খেলা শুরু করতেই খেলা শুরু হবে। ইঁদুর 'গালের' ভিতরে কয়েক পাক ঘুরবে। বিড়ালও সেইমত গালের বাইরে ঘুরবে। ঘুরতে ঘুরতে বিড়াল দুই খেলায়াড়ের ঘাবের ঝাঁক দিয়ে ভিতরে ঢুক পড়বে ইঁদুরকে ধরতে। খেলায়াড়রা হাত ধরাধরি অবস্থাতেই, হাতের আটক দিয়ে বিড়ালকে ভিতরে ঢুকতে বাধা দেবে। বিড়াল কোনরকমে ভিতরে ঢুকলেই ইঁদুর 'গাল' থেকে বাইরে চলে আসবে। ইঁদুরকে কোন রকমেই বাধা দেওয়া হবে না। কিন্তু বিড়ালকে কখনও বা ধরা হাত ছড়িয়ে বা গুলিয়ে, কখনও বা ঘন হয়ে দাঁড়িয়ে, কখনও বা 'আধবসা' হয়ে বাধা দেবার চেষ্টা করা হবে। বাধা কাটিয়ে বিড়াল গালের বাইরে চলে এসে ইঁদুরকে তাড়া দেবে। ইঁদুর তখন ভিতরে ঢুক পড়বে। এইভাবে তাড়া করে ইঁদুরকে ধরতে পারলে, 'ইঁদুর' বিড়াল হবে ও বিড়াল ইঁদুর হবে। আবার খেলা চলবে। এবার বিড়াল ইঁদুরকে ধরার পর মতুন করে ইঁদুর বিড়াল ঠিক করা হবে। এইভাবে, যতক্ষণ ধুসী, খেলা চলতে থাকবে।

হুসু হুসু খেলা

ছেলেমেয়েরা একসঙ্গে বা ছেলেবা ও মেয়েবা আলাদা ভাবে খেলাতে পারে। সাধারণত: দশ বার জনের কম হলে খেলা তেমন জমে না।

প্রথমে 'উবু দশ' করে গুলে কে ঘোড় হবে অর্থাৎ কে খেলা দেবে তা ঠিক করতে হবে। উবু দশ করে গোবার বিষয় এর আগে বলা হয়েছে। যে খেলা দেবে, তাকে একটা গাছ দেখিয়ে, সেই গাছের কয়েকটি পাতা তুলে আবার কথা বলা হবে। পাতার সংখ্যা এমন হবে যে-পাতা তুলতে যে সময় লাগবে, তার মধ্যে খেলায়াড়রা যেন লুকিয়ে পড়তে পারে।

পাতা তুলে আবার পর সে লুকিয়ে থাকা খেলায়াড়দের ধুঁজতে থাকবে। কোনও খেলায়াড়কে দেখতে পাওয়া যাত্র, তার নাম ধরে 'হুসু' বলে চিৎকার উঠবে। এইভাবে প্রত্যেক খেলায়াড়কে দেখা যাত্র হুসু দিতে হবে। এখন প্রথম

যাকে হুসু দেওয়া হয়েছিল, তাকে এবার খেলা দিতে হবে। অর্থাৎ অন্য খেলোয়াড়রা লুকিয়ে পড়ার আর তাকে সবাইকে ধুঁজে বের করে হুসু দিতে হবে।



হুসু পাযনি এমন কোম খেলোয়াড় পিছন দিক থেকে এসে পিঠে চাপড় মেরে 'ধাপ্পা' বলে চোঁচিয়ে উঠে ধাপ্পা দিলে

চলুতি খেলা যাব পাথ বন্ধ হয়ে যাবে। যাকে ধাপ্পা দেওয়া হল, তাকেই আবার নতুন করে পাতা আনাতে বলা হবে এবং সেই-ই লুকিয়ে থাকে খেলোয়াড়দের খুঁজ বের করে হুস দেবে।

সবাইকে হুস দেওয়া হয়ে গেলে, যে হুস দিল, সে গুনতিমত পাতা তুলেছে কিবা, তা বাকি খেলোয়াড়রা দেখতে পারে। ধরা যাক, ২৬টি পাতা তুলে আনাতে বলা হয়েছিল। দেখা গেল, ২৫টি কি ২৭টি পাতা তোলা হয়েছে। পাতা এরকম কয়বেশী হলে, তাকেই আবার পাতা তুলে এনে, খেলা দিতে হবে। যাকে প্রথম হুস দেওয়া হয়েছিল, সে খেলা দেবে না, অর্থাৎ পাতা তুলে এনে লুকিয়ে পড়া খেলোয়াড়দের খুঁজ বের করতে হবে না তাকে।

এক দোকা খেলা

ছোট ছোট ছেলেমেয়েরা এক দোকা খেলাতে খুব ভালবাসে। তবে বড়রাও যে খেলে না তা নয়। পনের মাল বছর বয়সের মেয়েদেরও এক দোকা খেলাতে দেখা যায়।

এক দোকা খেলায় কয়পক্ষে দু'জন খেলোয়াড় দরকার। তবে আট দশ জন মিলেও খেলাতে দেখা গেছে। খেলোয়াড় যত বেশী হবে, খেলায় সময় তত বেশী নেবে।

মার্চ বা পিচ বাঁধানো বাস্তায় বা বিরাট বড় হলঘর কি বারান্দায় ছক কোটে নিয়ে এক দোকা খেলাতে হয়। কখনও তাব ছক কাটতে হবে, তা দেখান হল :

ছকের ঘরগুলি এমন হবে যে ছকের ভেতরে পা রাখলে যেন ঘরের দুটি দাগ পা বা ঠেকে।

খেলোয়াড়গণ ঘাস ঘাস টাকার দ্বিগুণ আয়তনের একটি ঘুঁটির মত করে নিতে হবে। বা পোলে একটুকরো পাথর দিয়েও কাজ চলবে। এক টুকরো ইট ঘাস ঘাস গোল করে নিয়ে ঘুঁটি তৈরী করে নিতে পারা যায়।

দু'জন হলে একটা টাকা বা অন্য কিছু দিয়ে টস, বা হেড-টেল করে নিয়ে কে আগে খেলবে, তা ঠিক করতে হবে। খেলোয়াড় বেশী হলে, কাগজের টুকরায় এক, দুই, তিন, চার ইত্যাদি লিখে, টুকরোগুলি ভাঁজ করে মুড়ে নিয়ে ঘাটিতে ফেলে দিতে হবে। সবাই একটি করে কাগজের টুকরো তুলে নিয়ে সকলের সামনে ধুলবে। যার কাগজে সেরকম অঙ্ক লেখা

আছে, সে সেভাবে আগ পিছু খেলবে। অর্থাৎ যার কাগজে এক লেখা, সে আগ খেলবে। যার কাগজে পাঁচ লেখা, সে চারজনের পরে খেলবে।

৬ দশ ছাড়ার ঘর	৭ রাস্তা	৮	৯
০	১	২	৩



খেলা শুরু : খেলোয়াড় দাগের বাইরে থেকে হাতে করে ধরে থাকা ঘুঁটিটি প্রথমে বাঁ দিকের প্রথম ঘরে বা ১নং ঘরে ফেলবে। ঘুঁটি দাগে ঠেকলে চলবে না। এবার বাঁ পা তুলে, ডান পা দিয়ে লাক্ষিয়ে মুখে কিং কিং শব্দ করতে করতে ১নং ঘরে ঢুকবে। তারপর ডান পা দিয়ে ঘুঁটিটি ঠেলাতে ঠেলাতে ২নং ঘরে নিয়ে গিয়ে ফেলাতে হবে। ঘুঁটি নিয়ে যাওয়ার সময় কোন ঘরের দাগে পা বা ঘুঁটি ঠেকলে চলবে না; দম ছোড় দেওয়াও চলবে না। তাহলেই সে মোড় হয়ে যাবে।

এইভাবে ১৮২ থেকে ৫৮২ ঘরে যাওয়ার পর (সে যুদ্ধে, 'তা' বলে (অর্থাৎ কিং-কিং-কিং-কিং-তা) দম ছাড়বে এবং দু'পা ফেলবে। আবার পাঁচ বছর ঘর থেকে একই নিয়মে ছয়, সাত ও আট বছর ঘরে যাবে। আট বছর ঘর থেকে বেরিয়ে যুদ্ধে 'তা' বলবে ও দু'পা ফেলবে। এখন এক বছর ঘরের খেলা শেষ হল।

এখানে একটা কথা বলে রাখা দরকার। ঘুঁটি ঢালার সময়, জোরে ঘুঁটি ঠেলে দিয়ে দু'টিবটি ঘর পার করেও ফেলা যেতে পারে। তবে কোমাকুনি কি পাশাপাশি ঘরে পড়লেই ঘোড় হয়ে যাবে। অর্থাৎ কেউ ১৮২ ঘর থেকে ঘুঁটি ঠেলে ৩৮২ কি ৪৮২ ঘরে ফেলাতে পারে, কিন্তু পাঁচ, ছয়, সাত বা আট ৮২ ঘরে গেলে চলবে না। আবার ৫৮২ থেকে ঘুঁটি ঠেলে ৭৮২ কি ৮৮২ ঘরে ফেলাতে পারে; কিন্তু ১, ২, ৩ কি ৪৮২ ঘরে গেলে চলবে না। দাগে ঘুঁটি ফেলা যে চলবে না, তা তো আগেই বলা হয়েছে।

এক বছর ঘরের খেলা শেষ হওয়ার পর ২৮২ ঘরে ঘুঁটি ফেলাতে হবে। খেলা একই নিয়মে চলবে। এভাবে পরপর ৩৮২, ৪৮২, ৫৮২, ৬৮২, ৭৮২ ও ৮৮২ ঘরে ঘুঁটি ফেলে খেলাতে হবে। কিন্তু ১৮২ ঘর থেকেই দম সহ কিং কিং বলাতে বলাতে, নিয়মমত যেতে হবে। নিয়মমত ৫৮২ ঘরে গিয়ে দু'পা নামিয়ে 'তা' বলে দম ছাড়বে এবং ৮৮২ ঘরের বাইরে এসে 'তা' বলে দম ছাড়বে। তবে ৫৮২ ঘরে ঘুঁটি ছোড়ার পর, সে ঘরে পা ফেলাও চলবে না বা দম ফেলাও চলবে না। দম সহ ঘুঁটি ঠেলাতে ঠেলাতে বেরিয়ে আসতে হবে।

এভাবে সব ঘরে ঘুঁটি ফেলে খেলা শেষ করার পর দু'বার 'চু' নিয়ে যেতে হবে। 'চু' নিয়ে যাওয়ার সময় বাঁ পা তোলা থাকবে ও ডান পায়ে লাক্ষিয়ে লাক্ষিয়ে ঘরের দাগ বা মাড়িয়ে যেতে হবে। অবশ্য ৫৮২ ঘরে গিয়ে দু'পা ফেলবে কিন্তু দম ছাড়লে চলবে না। আট বছর ঘর পার হওয়ার পর দম ছাড়তে পারবে।

চু নিয়ে যাওয়া শেষ হওয়ার পর চোখ বুজে দু'হাতের তর্জনী দিয়ে, দু'চোখের পাতা টিপে ধরে, দাগ পা বা ঠেকিয়ে, প্রথমে এক বছর ঘরে গিয়ে, খেলায়াজ জিজ্ঞাস করবে—আউট? যদি দাগ পা পড়ে তাহলে সঙ্গীরা বলবে—আউট। পা না পড়লে বলবে—না। এভাবে ৫৮২ ঘর পর্যন্ত গিয়ে চোখ খুলতে পারবে। আবার চোখ বুজে পরপর ৬, ৭ ও ৮৮২ ঘর পার হয়ে যেতে হবে। তারপর চোখ খুলে হাতে ঘুঁটি নিয়ে, বাঁ পা তুলে, ডান পায়ে লাক্ষাতে লাক্ষাতে ও যুদ্ধে কিং কিং বলাতে বলাতে, দাগ বা ছুঁয়ে, ১৮২, ২৮২, ৩৮২ ও ৪৮২ ঘর পার হয়ে গিয়েই দাগের ও পাশে দু'পা ফেলে 'তা' বলে দম ছাড়বে। এবার চার ও পাঁচ বছর ঘরের ঠিক মাঝামাঝি কোর জায়গা হচ্ছে, তা দেখে নিয়ে, সেখানে দাঁড়িয়ে, যুদ্ধ বুজে

(যেব দাঁত বা দেখা যায়) পিছনে বা তাকিয়ে, হাতের ঘুঁটিটি মাথা টপকে পিছনের দিকে ছুঁড়ে দিতে হবে। ঘুঁটি কোন ঘরের দাগে পড়লে বা ছকের বাইরে পড়লে সে ঘোড় বা আউট হয়ে যাবে। যদি ঘরে পড়ে, তাহলে যে ঘরে ঘুঁটি পড়বে, সেই ঘরটি সেই খেলোয়াড়ের কেবা হয়ে গেল। সে তখন সঙ্গীদের জিজ্ঞাসা করবে—তাই সেই ঘরের ভিতর দিয়ে রাস্তা চায় কিনা। যদি চায়, তাহলে ঘরের মাঝখানে একটা দাগ টেনে রাস্তা দিতে হবে। বাকি অংশটুকুতে কাটাকাটি দাগ টেনে বেধে দেওয়া হবে। অন্য খেলোয়াড়রা খেলার সময় সেই ঘরের রাস্তা ছাড়া অন্য অংশ পা দিলে ঘোড় বা আউট হয়ে যাবে। তবে যে ঘর কিনল, তার বেলায় কোন বিশেষ থাকবে না। সে সেই ঘরে দু' পা ফেলে দাঁড়িয়ে দম্ ছাড়তে পারবে। খেলোয়াড়রা কোনও কেবা ঘরের মধ্য দিয়ে রাস্তা না চাইলে সে ঘরটি একপায়ে লাফিয়ে পরিমে যেতে হবে। তখন ঘরে পা পড়লে ঘোড় বা আউট হয়ে যাবে।

ঘর কেনার পর ইচ্ছা করলে সে খেলার দান ছেড়ে দিতে পারে। তখন তার পরের খেলোয়াড় খেলা শুরু করবে। আর ইচ্ছা করলে সে আবার ১৮৭ ঘর থেকে খেলা শুরু করতে পারে। যতক্ষণ না ঘোড় বা আউট হয় ততক্ষণ সে এইভাবে খেলে সে সব ঘরগুলি কিনে নিতে পারে এবং কেবা ঘরে সে দু' পা ফেলে দম্ ছাড়তে পারবে। অবশ্য একজন খেলোয়াড় একবারও ঘোর বা আউট না হয়ে সব ঘরগুলি এভাবে কিনে নিতে পারে না। হয় তার দম্ ছেড়ে যায়, বা হয় দাগে পা ঠেকে যায়; বা ঘুঁটিও পড়ে যেতে পারে।

বুড়ি বসন্তি খেলা

বুড়ি বসন্তি ভারি মজার খেলা। এই খেলায় দু দলে সমান সমান খেলোয়াড় দরকার। এক এক দলে পাঁচজনের কম খেলোয়াড় থাকলে খেলা তেমন জমে না।

মাঠের মাঝখানে খানিকটা জায়গায় গোল করে দাগ দিয়ে নিয়ে খেলার ঘর কাটা হয়। সেই গোল দাগের মধ্যে খেলোয়াড়রা যাতে খেলাঘেলা ভাবে দাঁড়াতে পারে, সেদিকে নজর রাখা চাই। দাগ কাটা জায়গা থেকে বেশ খানিকটা

দূরে, একটা গাছ কি ধুঁটি কি দেওয়াল, কি বারান্দার ধাম ঠিক করে রাখা হয় যে খেলার বুড়ি দরকার মত, গোল ঘর থেকে বেরিয়ে সেটিকে ছুঁয়ে দিতে পারে। এটিকে বুড়ির গাছ বলা হয়।



এইবার একটি টাকা বা দশ পয়সা পাঁচ পয়সা যা হোক নিয়ে টসু করে ঠিক করতে হবে—কোন দল গোল ঘরের
মধ্যে থাকবে, আর কোন দল বাইরে থাকবে। ঘরের মধ্যে যারা থাকবে তারা তাড়া দেবে। তাই তাদের অনুধাবক বলা
যাত পারে। আর বাইরে থাকা খেলোয়াড়রা তাড়া খেয়ে ছুটবে। তারা হল খাবক।

অনুধাবকরা গোল দাগ কাটা ঘরের মধ্যে থাকবে। তারা বিজ্ঞদের ভিতর থেকে বেশ পাকাপাক্য, হুঁসিয়ার
একজন খেলোয়াড়কে বুড়ি ঠিক করবে। বুড়ি ঘরের মাঝখানে হাঁটু ঝুড় বসে থাকবে। বাকি অনুধাবক খেলোয়াড়রা হাত
দিয়ে তার মাথা ছুঁয়ে দাঁড়িয়ে থাকবে। ধাবকরা দাগের বাইরে, একটু দূরে ছড়িয়ে ছিটিয়ে দাঁড়িয়ে থাকবে।

খেলা শুরু : বাঁশী বাজলে বা স্টার্ট বললে খেলা শুরু হবে। দাগের ভিতর থেকে একজন অনুধাবক 'ছু' বা 'কিং
কিং' বলতে বলতে বেরিয়ে এসে ধাবকদের তাড়া করে ছোটাবে। সে তাড়া দিয়ে ধাবকদের কাউকে ছুঁতে পারলে, যাকে
ছুঁয়ে দেওয়া হল, সে ঘোড় বা আউট হয়ে যাবে। তবে একদম একজনের বেশী খেলোয়াড়কে ছুঁয়ে ঘোড় বা আউট করা
চলবে না। কোন অনুধাবক এভাবে তাড়া লাগিয়ে কাউকে ঘোড় বা আউট করে দিলে, অন্য একজন অনুধাবক তার পরের
বার খেলতে নামবে ; অর্থাৎ ধাবকদের তাড়া দেবে।

অনুধাবক তাড়া দেওয়ার সময় দম ছেড়ে দিলেই যুশ্‌কিল। তখন ধাবক দলের কেউ তাকে ছুঁয়ে দিলে সে ঘোড়
বা আউট হয়ে যাবে। আবার ভুল করে একসঙ্গে দু'জন অনুধাবক ঘরের ভেতর থেকে বাইরে এসে ধাবকদের তাড়া দিলে,
ধাবকদের কেউ ঐ দু'জনের একজনকে ছুঁয়ে দিয়ে ঘোড় বা আউট করে দিতে পারে। দম ছাড়ার সময় হলে, তাড়া দেওয়া
অনুধাবক তাই তাড়াতাড়ি ঘরের ভিতরে ঢুক পড়ার চেষ্টা করে।

একদলের একজন ঘোড় বা আউট হলে, অপর দলের ঘোড় বা আউট হয়ে থাকা, একজন খেলোয়াড় বোঁচ যাবে।
অর্থাৎ সে আবার খেলার সুযোগ পাবে। দুই কি তারও বেশী খেলোয়াড় ঘোড় বা আউট হয়ে বসে থাকলে যে আগে ঘোড় বা
আউট হয়েছে সে আগে বোঁচ যাবে।

বুড়ি সবসময় সতর্ক থাকবে—কি করে সে দাগের বাইরে নির্দিষ্ট করে রাখা গাছ, ধুঁটি কি দেওয়ালটি ছুঁতে
পারে। দাগের বাইরে আসার পর ধাবকরা, বুড়িকে ছুঁয়ে দিলে (বুড়ি গাছ বা ধুঁটি বা দেওয়াল ছোঁওয়ার আগে), বুড়ি

ঘোড় বা আউট হয় যাবে। বুড়িক ঘোড় বা আউট করে দিলে, অনুধাবকদের সকলেই ঘোড় বা আউট হয় যাবে। তখন ধাবকরা অনুধাবক হয় গোল ঘরের মধ্যে গিয়ে দাঁড়াবে এবং বিজ্ঞদের মধ্যে থেকে একজনকে বুড়ি ঠিক করবে। আর অনুধাবকরা ধাবক হবে। তাই খেলার সময় ধাবকরা সতর্ক থাকে, যেন বুড়ি গাছ ছুঁতে এলে, ছোঁওয়ার আগেই তাকে ঘোড় বা আউট করে দেওয়া যায়। আর তাড়া দেওয়া অনুধাবক চেফটা করে ধাবকদের তাড়া দিয়ে, অনেক দূরে সরিয়ে নিয়ে যেতে। তাহলে বুড়ির পাঞ্চ বিবাবাধায় নির্দিষ্ট গাছ ইত্যাদি ছোঁওয়া সম্ভব হবে। বুড়ি গাছ ছুঁয়ে দিতে পারলে, অনুধাবকরা একটা 'গেম' পেয়ে যাবে। অর্থাৎ সে পালায় তাদেরই জিত হবে। তারা আবার অনুধাবক হয় খেলার সুযোগ পাবে।

দেখা গেল বুড়ি হয়ত ঘরের বাইরে এসে গাছ ইত্যাদি ছোঁওয়ার কোম সুযোগই পেল না। সাক্ষর বাইরে থাকা ধাবকদের সকলকে ছুঁয়ে ঘোড় বা আউট করে দিতে পারলে, একটা গেম শেষ হবে। আবার 'চু' বা কিং কিং নিয়ে আসা অনুধাবকদের সকলকেই দম ছাড়ার পর ছুঁয়ে দিয়ে আউট বা ঘোড় করে দিতে পারলে, ধাবকদল অনুধাবক হয় খেলার সুযোগ পাবে। অর্থাৎ খেলার পালাবদল হবে।

চু বা কিং কিং এর বদলে ছড়া বলেও খেলা নিয়ে যাওয়া হয়। দু' একটি ছড়া এখানে লিখে দেওয়া হল :—

আম ছুঁ, আম ছুঁ !

চিনিয়া বাদাম ছুঁ.....

অনুধাবক এই শেষের লাইনটি বিশেষ ভঙ্গীতে বার বার আবৃত্তি করবে। যেমন—

চিনিয়া বাদাম ছুঁ.....চিনিয়া বাদাম ছুঁ.....

চিনিয়া বাদাম ছুঁ.....

আবার :—

আম পাতা জোড়া জোড়া

মারব চাবুক চলবে ঘোড়া

ওরে বিবি সরে দাঁড়া

আসছে আমার পাগ্‌লা ঘোড়া.....

পাগ্‌লা ঘোড়া.....পাগ্‌লা ঘোড়া.....